LA PRIMA RIVISTA GRATUITA DI VIDEOGIOCHI

HI-TECH / DVD / MUSIC / PC
MOBILE / DIGITAL ART / ANIME

GAME

DISPONIBILE SU OLTRE 800 SITI WEB!

WWW.GAMEPLAYER.IT MENSILE - NOVEMBRE 2012

78

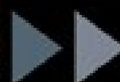
SOUL SACRIFICE
SU PSP SI STA PER SCATENARE L'AZIONE!

ZERO ESCAPE
LE INVESTIGAZIONI DI SIGMA!



ASSASSIN'S CREED III
L'ULTIMO CAPITOLO DELLA TRILOGIA!

IN QUESTO NUMERO



WWE 13



FORZA HORIZON



HALO 4



GAME
LA PRIMA RIVISTA GRATUITA DI VIDEOGIOCHI
NUM 78
NOVEMBRE 2012

SITO UFFICIALE
WWW.GAMEPLAYER.IT

Autorizzazione Tribunale di Velletri Nr. 18/05 del 31 agosto 2005

DIRETTORE RESPONSABILE
Cesare Arietti

CAPOREDATTORE
Valerio Fusco

REDAZIONE:
Simone Giorgi, Riccardo Fusco, Claudio Fortuna, Leonardo D'Ottavi, Gianfrancesco Verzola, Andrea Pautasso, Nada Shahin

HANNO COLLABORATO:
Mario Moschera, Simone Ceccarelli, Federica Imbroglia, Daniele Casadei, Nina Delalic, Gianluca Bonaccorso, Giulio Aterno, Lorenzo Muro, Enrico Rossi, Christian Velcich, Thomas Pastorino, Samuele Panzeri, Claudio Gragnano, Federico Selmi, Angelo Bruno, Alberto Boffa, Federico Mayr, Francesco Ursino, Luigi Ciotti, Alessio Pinna, Mattia Traverso, Francesco Merlin, Riccardo Primavera, Matteo Mangoni, Ruben Ferretti, Fabio Siino, Daniele Nottoli, Francesco D'Alicandro, Pierfrancesco Piccirilli, Emanuele Rizzi, Federico Covitti, Mattia Giangrandi, Maurizio Napoletano, Daniele Carigi, Nicolò Sartore, Alessandro Massi, Marco Macchitella, Giuseppe Cossalter, Iuliano Biagio, Gianmarco Panza, Igino Nardino, Alessandro Citro, Filippo Barbuscia, Vittorio Vignale, Miriana Lo Conte, Alessandro De Simone, Riccardo Cerutti, Federico Baglivo, Giovanni Vincenti, Michele Prontelli, Marchetti Tiziano, Iovino Jacopo, Giuseppe Legname, Valerio Turrini, Marco Gioletta, Lorenzo Pace, Antonio Fortino, Nicola Chidichimo, Simone Mille, Lorenzo Paoletti, Alessandro Di Pietro, Nicolò Azzolini, Simone Rastelli, Fabrizio Balducci, Giulio Aterno, Matteo Vivona, Andrea Romaniello, Alessio Calace, Giuseppe Pirozzi, Davide Begni, Francesco di Marzo, Salvatore Miranda

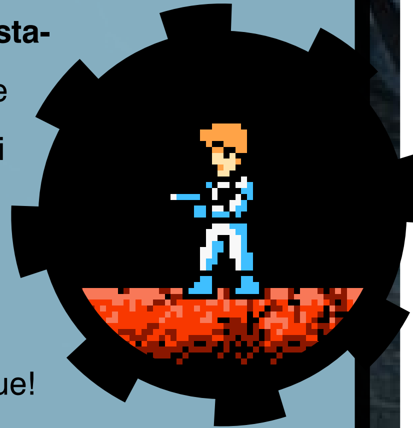
EDIZIONI PLAYER - SEDE LEGALE:
Via del Prato Fabio 17 / 19
00040 - Rocca di Papa [RM]
PER LA TUA PUBBLICITA':
E-Mail: info@edizioniplayer.it

SI RINGRAZIA: *Microsoft (Raffaele Gomiero), Ubisoft (Stefano Celentano), Take 2 Interactive (Marco Giannatiempo), Activision (Francesca Carotti), Leader (Stefano Petrullo), Sony (Tiziana Grasso, Bianca Savonarola), Electronic Arts (Federica Galgani), Halifax (William Capriata), Nintendo (Francesca Prandoni, Simona Portigliotti), Nokia (Mauro Monti), Vivendi (Alessandro Murè), Atari (Rosaria Fusco)*



EDITORIALE

Finalmente ci siamo: i due giochi più attesi dell'anno sono stati rilasciati! Parliamo ovviamente di **Assassin's Creed III** e **Halo 4**, capolavori annunciati che non hanno tradito le aspettative di pubblico e critica. Ne eravamo certi ma è comunque un buon segno: i publisher, anno dopo anno, sembrano aver capito che soltanto la qualità può essere la chiave per il successo: e fissare nuovi standard aiuta a crescere tutto il mercato dei games. Buona lettura, dunque!



CESARE ARIETTI

SOMMARIO

TUTTI GLI ARTICOLI DEL MESE!

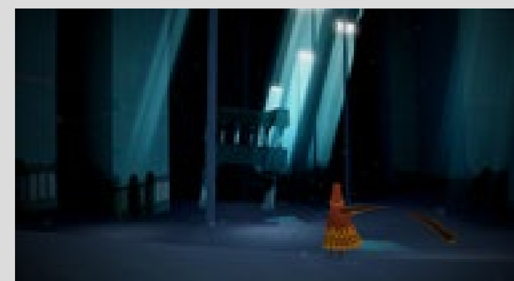


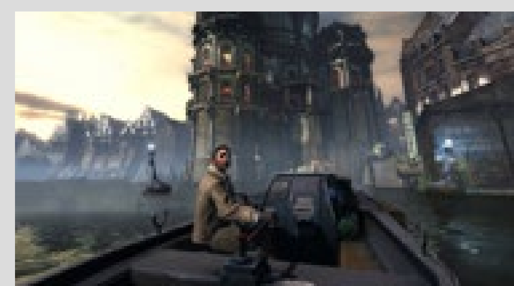


BIG ASSENTI AI VIDEO GAME AWARDS!

Halo 4 e Black Ops 2 non sono candidati al prestigioso premio

Con il finire dell'anno arriva anche la convention di Spike TV che premia i migliori giochi, i **Video Games Award 2012**. Ed è una vera sorpresa scoprire che tra i cinque candidati non sono presenti due titoli di grande rilievo: **Halo 4** e **Black Ops 2**. Proprio così: al momento le nomination previste sono quelle di **Assassin's Creed III**, **Dishonored**, **Journey**, **Mass Effect 3** e **The Walking Dead**. Titoli ottimo, certo, ma è probabile che questa rosa di nomi scatenerà più di una polemica. In ogni caso le votazioni sono aperte: quale sarà il **Game of the Year**?



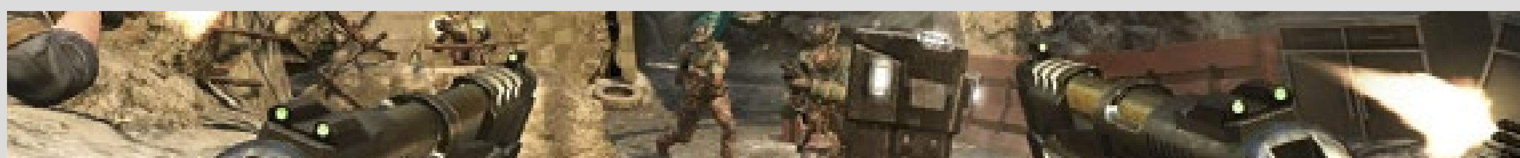




VERGIL ARRIVA IN DMC!

Capcom annuncia la prima espansione

Il primo DLC di Devil May Cry si chiamerà Vergil's Downfall e ci permetterà di affrontare alcune ore di **gameplay** impersonando **Vergil**, il tutto in quattro diversi livelli. L'espansione sarà venduta su **Xbox Live** al prezzo di 720 punti e sul **PSN** a 8,99 Euro. Il titolo uscirà nei negozi a gennaio 2013... quindi c'è tutto il tempo per prepararsi!



BLACK OPS 2 È IN LIVE SU YOUTUBE!

Sarà possibile trasmettere in tempo reale tutte le proprio partite...

La possibilità di trasmettere in live streaming le proprie partite di **Black Ops II** era una notizia già conosciuta, ma **Activision** e **Treyarch** l'hanno confermata ufficialmente: sarà possibile trasmettere le partite da console direttamente su **Youtube**. A questa funzionalità potranno però accedere solo coloro che si iscriveranno a **Call of Duty Elite**.







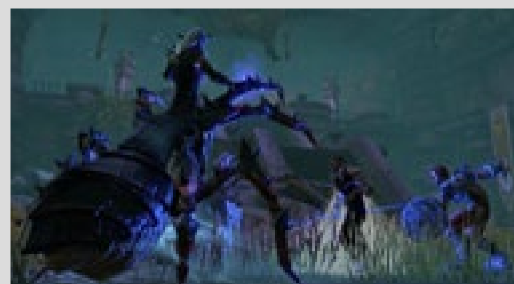
THE LAST OF US IN TRE?

Arriva la foto di un nuovo personaggio!

In una recente immagine di The Last of Us, pubblicata sulla rivista statunitense **GameInformer**, si nota una figura femminile: che sia un nuovo personaggio di gioco? Lo scopriremo il prossimo dicembre, quando il team **Naughty Dog** parlerà della sua attesa hit ai Video Game Awards 2012 di Los Angeles!







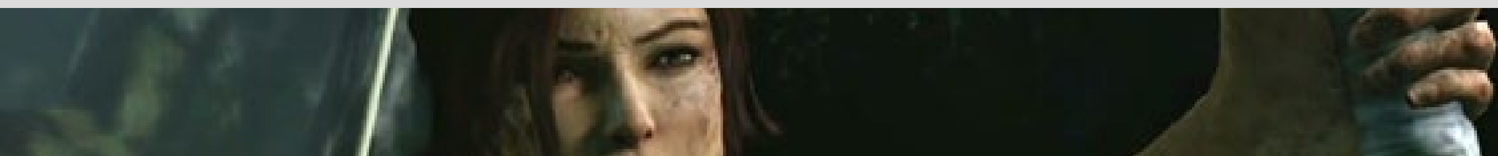


THE ELDER SCROLLS ONLINE IN VIDEO!

Un trailer svela i primi dettagli dell'atteso titolo targato ZeniMax

Il team ZeniMax Online Studios ha rilasciato il primo trailer ufficiale per **The Elder Scrolls Online**, il gioco di ruolo online dedicato alla serie targata **Bethesda**. Il fimato svela nuove caratteristiche (che riguarderanno gli aspetti chiave del MMORPG) e le prime fasi di gioco. Un ruolo sarà rivestito dalla personalizzazione del personaggio e saranno introdotti i "Perks". Il mondo di gioco, ambientato 1000 anni prima della serie ufficiale, appare vasto e caratterizzato. Il gioco è previsto nel 2013 su **PC**.

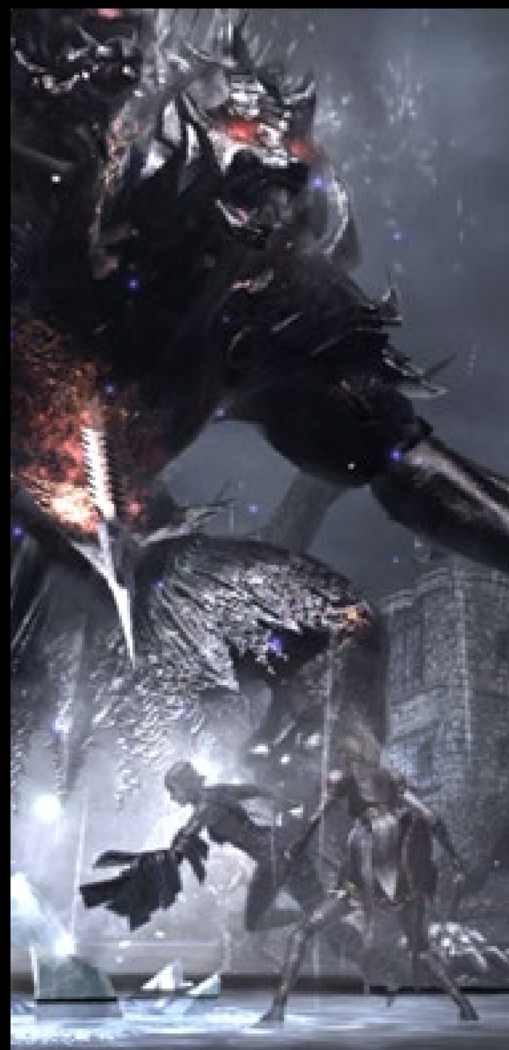




LARA TORNA IN DUE EDIZIONI SPECIALI!

Il gioco sarà disponibile per i fan in versione Survival e Collector

In Europa arriveranno due edizioni speciali di Tomb Raider: la Survival Edition e la **Collector's Edition**. Nella prima troveremo un contenitore impermeabile da 4x6 pollici, il DLC Weapon Pack e il disco con dieci tracce musicali tratte dal gioco e molto altro. Nella seconda sarà disponibile in aggiunta anche una statuetta di Lara da 8 pollici! Niente male!





PIATTAFORMA: PS VITA / PUBLISHER: SCEE / GENERE: AZIONE / USCITA: TBA 2013

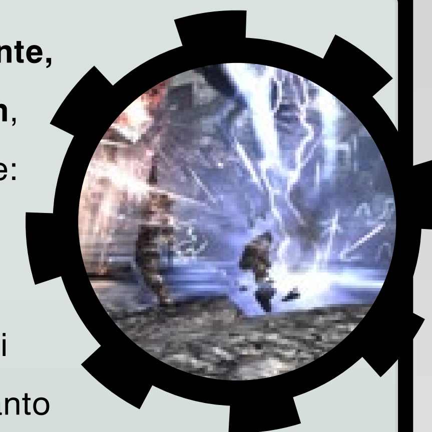
SOUL SACRIFICE



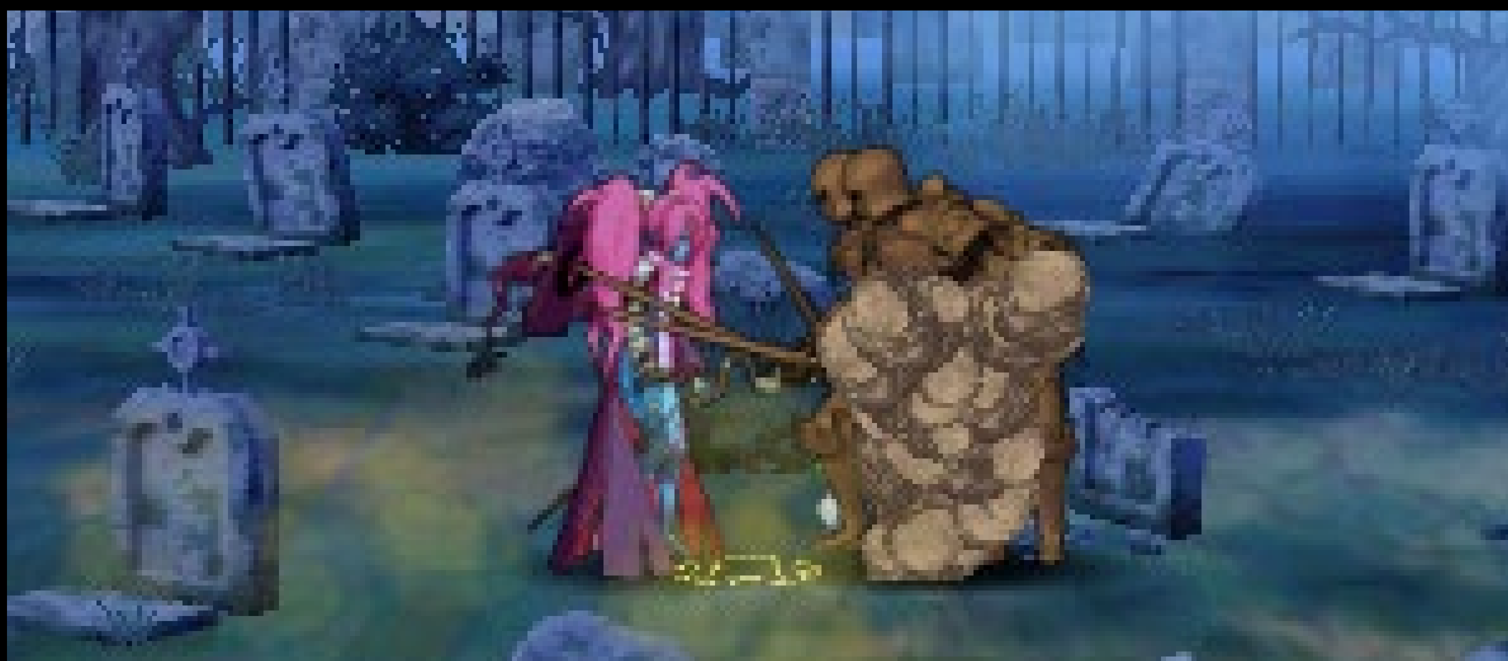
A cura di: **Andrea Pautasso**



Che l'idea di sviluppare su PS Vita potesse essere interessante, Keiji Inafune lo deve aver capito per primo. Lasciata **Capcom**, il talentuoso autore e producer ha deciso di mettere mano alle sue idee: ecco quindi l'annuncio di **Soul Sacrifice**, una specie di **Demon's Souls** in miniatura, con arene di gioco enormi, nemici molto ben caratterizzati ed intelligenti e la possibilità di giocare in co-operativa diverse porzioni di gioco. Il tutto con un livello di difficoltà piuttosto elevato e con un impianto tecnico in grado di tenere testa all'attuale generazione di console casalinghe.

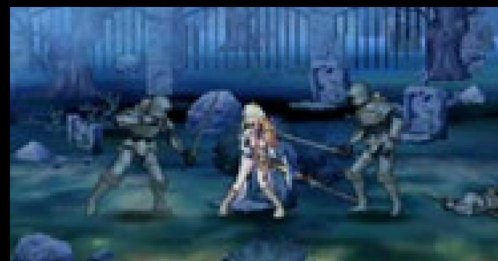


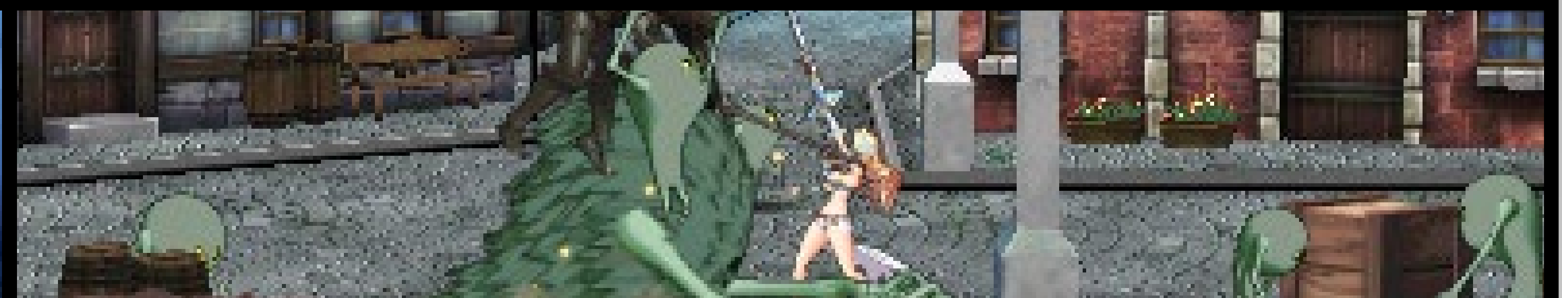
Tutta l'avventura sarà legato dal concetto di "sacrificio" che dà il nome al gioco: ogni potere che otterremo nel corso del gioco sarà dunque ricevibile solo attraverso un sacrificio, non solo di mana, soldi, oggetti, ma anche di vita. Toni drammatici ed una certa "spietatezza" saranno le costanti di un gioco molto oscuro nei suoi aspetti e che per merita di essere annoverato fin da ora tra i giochi più rappresentativi della console. Allo stato attuale, il rilascio per il mercato nipponico è fissato ad un laconico 2013: non resta che attendere notizie su una versione europea!











PIATTAFORMA: 3DS / PUBLISHER: ATLUS / GENERE: AZIONE - PICCHIADURO / USCITA: TBA 2013

CODE OF PRINCESS

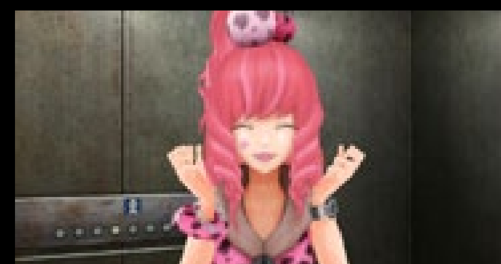
ANTEPRIMA completa

A cura di: **Andrea Pautasso**

A capo di Code of Princess altro non ci sono altro che gli autori del celeberrimo Guardian Heroes per Saturn, rilasciato oltre quindici anni fa. Per questo il titolo **Atlus** ha deciso di riproporre il medesimo concept: nel gioco ci troveremo ad affrontare numerosi stage, alternando combattimenti a colpi di scena nella trama. Nel corso dell'avventura potremo sbloccare diversi combattenti che andranno a sposare la causa di **Solange**, la protagonista delle vicende. Non resta che attendere il 2013 per la versione europea!











PIATTAFORMA: 3DS - PS VITA / PUBLISHER: CHUNSOFT / GENERE: FPS / USCITA: 11 - 2012

ZERO ESCAPE: VIRTUE'S LAST REWARD

ANTEPRIMA completa

A cura di: **Andrea Pautasso**

Della serie "sempre più di nicchia, sempre più belli" ecco l'anteprima di Zero Hours: Virtue's Last Reward, seguito spirituale di un brand ritenuto un capolavoro del genere (**999: Nine Hours, Nine Persons, Nine Doors** uscito per **DS** anni orsono). Il gioco vi permetterà di vestire i panni di un poliziotto, **Sigma**, che finendo fuori strada e perdendo i sensi si ritrova insieme ad altri otto malcapitati in un gioco perverso, organizzato da un'entità diabolica di nome **Zero il Terzo**. Ogni scelta nella trama porterà a conseguenze imprevedibili e ad un numero elevato di finali dfferenti. In attesa della recensione completa, vi ricordiamo che il titolo sarà disponibile a partire dal 16 novembre!



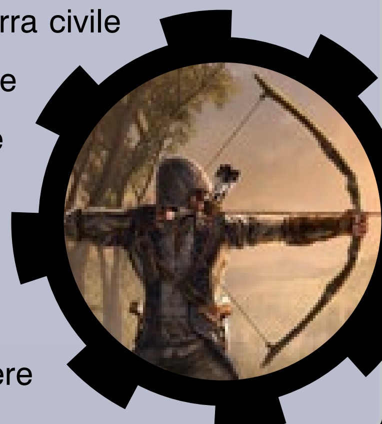
ASSASSIN'S CREED 3

RECENSIONE completa

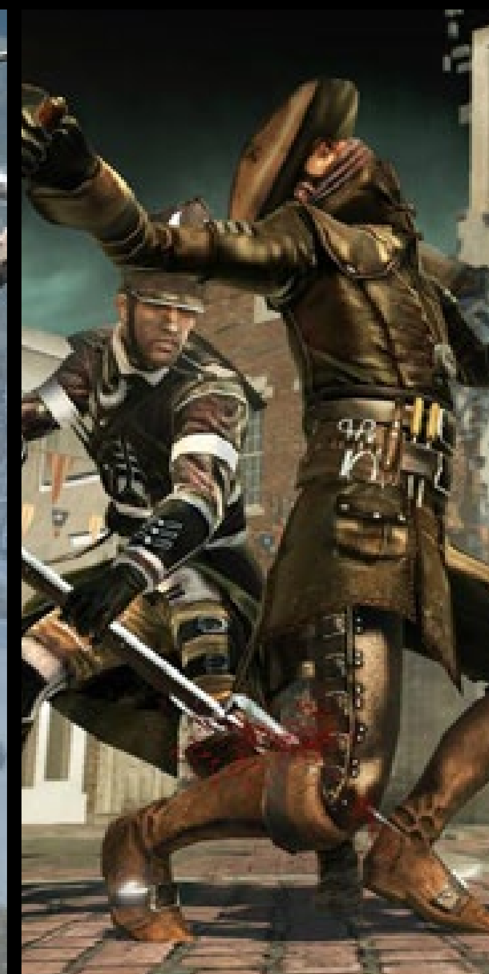
Giovanni Vincenti



Abbandonata l'epoca del Rinascimento, veniamo ora chiamati per vivere la Rivoluzione americana di metà Settecento attraverso gli occhi di un assassino, un mezzosangue inglese / indiano che vede il suo destino intrecciarsi con la guerra civile e con la lotta per il predominio del Nuovo Mondo, per scoprire la verità che si nasconde dietro all'eterno conflitto tra Assassini e Templari, per scoprire l'epilogo delle vicende... E' giunto finalmente il tanto atteso **Assassin's Creed III** ed è dunque arrivata l'ora di trovare tutti i manufatti che celano il segreto dell'imminente 21.12.12, l'ultimo giorno di persistenza umana su questa Terra... Evitando ulteriori spoiler, **Desmond Miles** torna ad essere

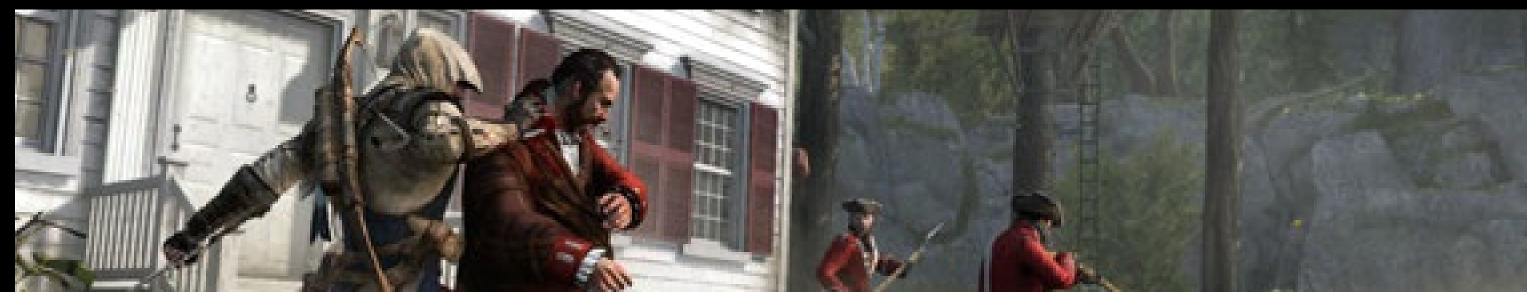












al centro dell’attenzione, un punto d’incontro elicoidale per il destino del mondo: nonostante un passato da semplice ragazzo comune, il nostro eroe si svela, **Animus** sottomano, una risorsa fondamentale per rivivere ricordi in epoche lontane, esplorando la propria memoria genetica per immedesimarsi nell’identità dei suoi antenati: ecco che veniamo catapultati in un ambiente ostile ed in continuo fermento, che riassume in un arco di circa vent’anni la storia di un popolo che fronteggia l’occupazione europea di metà Settecento: la guerra d’indipendenza americana. Il risultato è una storia appassionante, forse raccontata con meno tenore rispetto al passato, ma come sempre colma di grande clamore narrativo che si scontra con rivelazioni d’impatto ed



una moltitudine di risposte a domande modulari che il plot ci ha teso fin dal principio. In termini di dimensioni l’ambiente messo in campo è davvero sterminato, tanto da far impallidire le restrittive città dei precedenti capitoli per la libertà concessa al giocatore. La caccia sarà in assoluto la principale componente ad effetto che imparerete ad amare sia per puro spirito di libertà d’approccio che per i possibili vantaggi economici da trarne. La biodiversità è infatti un elemento fondamentale, considerando che dovrete esaminare le tracce lasciate dagli animali al pascolo per poi ricalcarne i passi, raggiungere la loro posizione e e ucciderli per rimediarne pelli, carni e quant’altro. Il quadretto della positività viene tuttavia minato da piccoli problemi di







respawn delle creature, che sembra quasi randomizzato. La vastità di incarichi questa volta è a dir poco spiazzante, tanto da suscitare più di qualche dubbio quando si tratta di stilare una panoramica di tutte le cose da fare. Per quanto riguarda il gameplay, alcune meccaniche ripresentano elementi tipici della serie, ma ci sono anche piccole rivisitazioni: in particolare è stato introdotto un nuovo sistema di scalata che consente una malleabilità e dinamicità maggiore quando si tratta di muoversi nell'ambiente della frontiera. Sul lato tecnico troviamo un'evoluzione qualitativa delle texture e una migliorata modellazione poligonale, oltre ad animazioni facciali perfezionate. Lo stesso non si può dire della stabilità dell'engine, che presenta un framerate assolutamente ballerino, afflitto oltretutto da problemi di tearing e pop-up. Ma a dispetto di questi inconvenienti, **Assassin's Creed 3** è davvero il miglior lascito che ogni fan della serie potrebbe aspettarsi. Non è tutto oro quel che luccica, sia chiaro, e lo stesso discorso vale anche per gli evidenti problemi che il brand ha maturato, limato e sviluppato nel corso degli anni: ma Ubisoft ha davvero toccato l'apice in un lascito di tutto rispetto dedicato ai suoi milioni di fan!



VERSIONE: MULTI

PUBLISHER: UBISOFT

SVILUPPO: UBISOFT

GENERE: AVVENTURA

GIOCATORI: 1 - ?

SITO UFFICIALE

Grafica	86
Sonoro	85
Giocabilità	88
Longevità	90

COMMENTA

GLOBALE **88**

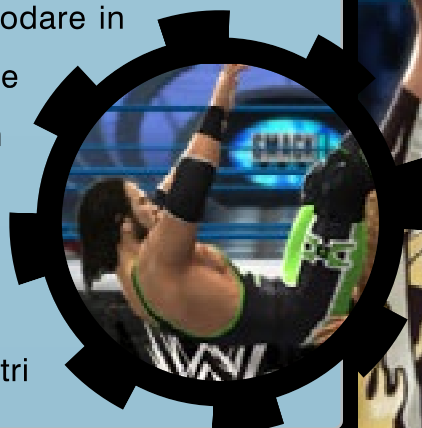
WWE 13

RECENSIONE completa

Simone Giorgi



Pur non facendo più leva su ascolti record, la famosa WWE riesce a mantenere una grossa fetta di pubblico affezionato, pronta a seguire le gesta dei loro bizzarri campioni in qualsiasi condizione. Riecco gli eroi del wrestling riapprodare in grande stile sugli schermi di tutto il mondo: nuovi atleti, nuove storie, nuove curiosità e tanta sana demenza narrativa spingono la **WWE** a riportarsi in vetta alle classifiche di gradimento. Il nuovo appuntamento con il wrestling targato **Yuke's** si apre nel segno della quantità relativa alle modalità supportate dal prodotto. Il titolo riesce a proporre un'enorme mole di possibilità dedicate alla disciplina: match classici veloci, **Royal Rumble**, incontri



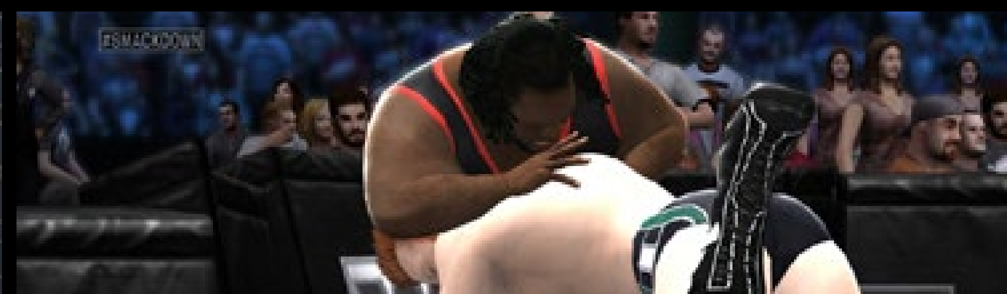






WWE 13





senza regole e l'incredibile trovata chiamata **Attitude Era Mode**, che ci permette di rivivere gli eventi del passato, affrontando gli atleti di maggior richiamo ed affrontando veri e propri obiettivi. Il gameplay non si discosta molto dalle precedenti produzioni **THQ**, lasciandoci in balia di un sistema padroneggiabile ma con qualche difettuccio: mentre le prese e i colpi base, pur soffrendo di qualche problema di collisione, sono facilmente eseguibili, gestire il sistema delle counter risulta ancora macchinoso. Purtroppo gli scenari restano ancora spogli e poco emozionanti, ma le animazioni destano perplessità. Buono invece il comparto audio e più che che ottima la longevità proposta. **WWE 13** non può non essere considerato come la migliore soluzione per gli appassionati di wrestling. Il titolo **Yuke's** offre al suo interno numerose modalità sulle quali svetta l'ottima **Attitude Era** e l'immenso editor disponibile con il quale i maniaci del genere potranno dilettarsi. **WWE 13** non è promosso a pieni voti per via degli oggettivi limiti palesati in alcune circostanze, ma anche perché vorremmo spronare gli sviluppatori a dare il massimo negli episodi successivi!



VERSIONE: MULTI

PUBLISHER: THQ

SVILUPPO: YUKE'S

GENERE: SPORT

GIOCATORI: MULTIPLAYER

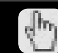
SITO UFFICIALE

Grafica	78
Sonoro	85
Giocabilità	75
Longevità	83

COMMENTA

GLOBALE 76

FORZA HORIZON


RECENSIONE completa

Daniele Casadei



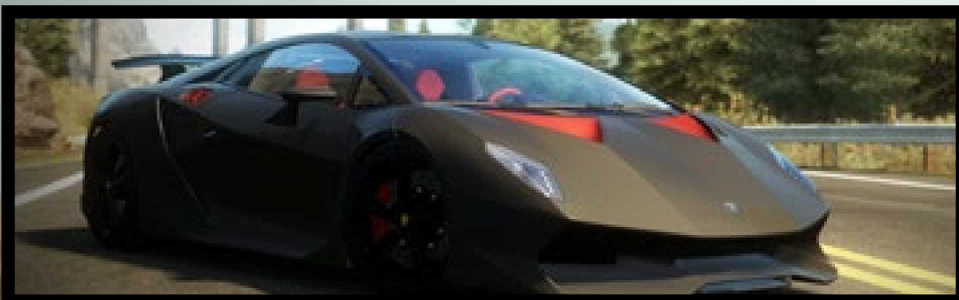






Un rumore in lontananza, come una tempesta in arrivo, una tempesta di pistoni, musica dubstep e carrozzerie lucenti... Una massa metallica all'orizzonte del nostro campo visivo, pronta a sfrecciare davanti allo steccato della nostra fattoria. Allucinazioni da **FarmVille 2**? Assolutamente no! Stiamo parlando dell'ultimo capitolo della serie **Forza Motorsport**, incarnato in uno spin-off su cui molti avranno tanto da ricredersi... perché? Perché **Forza Horizon** taglia il traguardo alla grande, con le casse a tutto volume e il sorriso del pilota ripreso dalle nostre telecamere virtuali. Prendete la filosofia di **Need for Speed**, con tutto il suo carico di gare clandestine, voglia di fama, tuning sfre-















nato e musica adrenalinica per inserirlo nella qualità tecnica della serie **Forza Motorsport**. La miscela è esplosiva quanto divertente. Ci troveremo di fronte un numero impressionante di cose da fare e da vedere: il titolo si articola su ben 70 gare festival e ben 30 gare clandestine. Il tutto in un mondo open world... potremo sfidare gli altri partecipanti di **Horizon** inseguendoli per le strade, cercare di battere i record di velocità media ed effettiva sfrecciando davanti agli autovelox, ottenere punti stile o cercare macchine storiche nascoste. **Forza Horizon** è un vero spettacolo per gli occhi: **Playground** è riuscita a ricreare dei paesaggi impressionanti e dettagliati con vetture curate in maniera maniacale. Il frame rate purtroppo non supera i 30 frame al secondo, elemento che comunque risulta un ottimo compromesso tra fluidità e qualità grafica. Ma il lavoro che realmente mi ha stupito è nel sonoro, non tanto nelle ottima tracklist che spazia da **Skrillex** agli **Arctic Monkeys**, quanto alle sessioni radiofoniche ricreate in maniera straordinaria. Se amate il genere correte a comprarlo, mentre se lo apprezzate senza sentirvi dei patiti vi consiglio caldamente di dargli una possibilità, non ve ne pentirete!



VERSIONE: XBOX

PUBLISHER: MICROSOFT

SVILUPPO: PLAYGROUND

GENERE: RACING

GIOCATORI: 1 - ?

SITO UFFICIALE

Grafica	90
Sonoro	82
Giocabilità	88
Longevità	90

COMMENTA

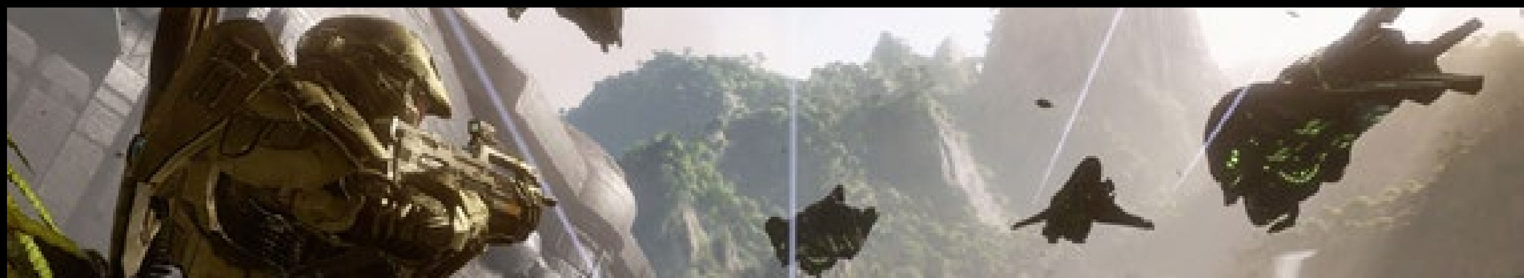
GLOBALE **90**

Diventa Collaboratore | GAME sul tuo sito | Seguici su Facebook

HALO 4

RECENSIONE completa

Centurionick



Cinque anni: c'è voluto questo tempo, che per un vero fan di **Halo** è un'eternità, prima di poter scoprire quale sorte aspettasse **Master Chief**. Lo avevamo lasciato in maniera amara, vincente ma disperso. Lo avevamo lasciato in compagnia di una **Cortana** che, negli ultimi atti, si era mostrata capace di provare sentimenti umani, anticamera di una follia che nel frattempo sopraggiunge rapida ed inesorabile. Con la conclusione della trilogia e con la dipartita di **Bungie** dalla galassia **Microsoft** sembrava dunque essere giunta la fine di un'epoca. Ma chi segue le gesta del buon vecchio **Capo** fin dal principio, sa fin troppo bene che i veri **Spartan** non muoiono mai, sono solo dispersi in azione. Ed è così

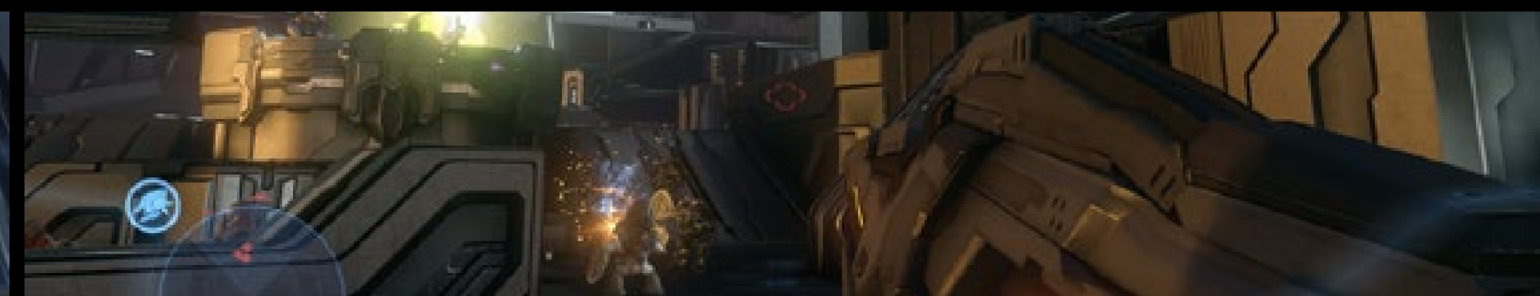










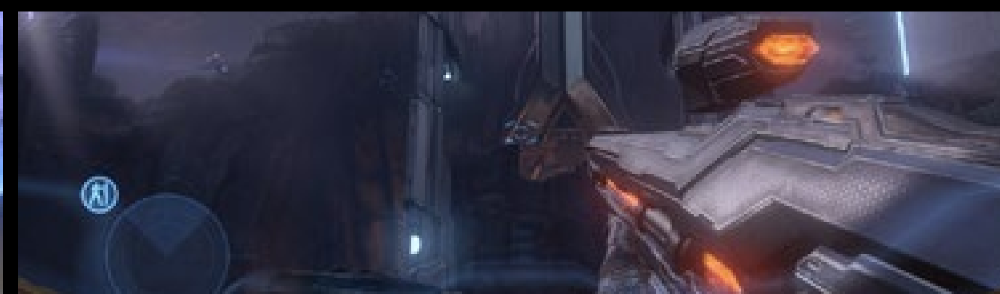


che la **343 industries**, **software house** creata per prendere le redini del brand, scongela lo **Spartan** più fortunato del mondo e lo lancia in quella che si preannuncia essere un'altra grandissima trilogia. La narrazione ci permette finalmente di superare la superficiale scorza di indottrinamento e "robotizzazione" che attanaglia la figura di **Master Chief**, rivelando un personaggio ora più complesso e allo stesso tempo umano. Ma la vera stella del titolo risulta indubbiamente essere **Cortana**: l'ormai decadente **I.A** mette in scena una performance memorabile e toccante. Il redesign grafico, unito alle eccellenti espressioni facciali catturate tramite il motion capture, non fanno altro che renderla ancora più reale, portando le sue ansie e le sue paure



ad un livello percettibile dal giocatore. In termini di gameplay, la campagna stessa, pur essendo complessivamente eccelsa, parte leggermente in sordina, mostrando il meglio di sé dopo solo un paio di livelli. Tuttavia, è impossibile non notare come **Halo 4** appaia un gioco più lineare rispetto ai suoi predecessori, catapultandoci raramente all'interno di location di ampie dimensioni. L'esperienza di gioco opta sfortunatamente per un approccio più diretto ed inequivocabile, che da un lato rende gli scontri a fuoco più intensi e "*in your face*", ma che dall'altro perde il fascino delle "grandi pianure" alla quale la trilogia originale ci aveva abituato. Il multiplayer di **Halo** è da sempre uno dei punti di forza della saga ed anche questo quarto ca-





pitolo non delude le aspettative, proponendo un'esperienza competitiva assuefante e realizzata in maniera scrupolosa. Il roster di armi risulta uno dei più variegati e bilanciati tra gli **FPS**. Ciascuna arma riesce infatti a ritagliarsi un ruolo tutto suo, offrendo caratteristiche uniche ed opportunità differenti a seconda della situazione. L'introduzione di una nuova razza di nemici verso la quale direzionare il proprio piombo riesce a riempire il vuoto lasciato dagli ostinati **flood**. Sfortunatamente, l'**I.A** nemica si rivela meno scaltra e reattiva del solito. Tutto questo si traduce in una modalità leggendaria meno brillante e più abbordabile. Graficamente parlando, il giudizio su **Halo 4** può essere sinteticamente riassunto con due semplici termini: "*assurdamente spettacolare*", con una delle rese visivamente più affascinanti di questa generazione di console. Il soundtrack, composto magistralmente da **Neil Davidge**, riesce nel difficile intento di non sfigurare se messa al confronto con le creazioni del suo predecessore. **Halo 4** è **Halo 4**: è il capitolo che i fan stavano aspettando da tempo, riuscendo ad elevarsi ad altitudini alla quale solo i primi capitoli della serie avevano potuto aspirare.



VERSIONE: XBOX

PUBLISHER: MICROSOFT

SVILUPPO: 343 INDUSTRIES

GENERE: FPS

GIOCATORI: 1 - ?

SITO UFFICIALE

Grafica	95
Sonoro	90
Giocabilità	95
Longevità	90
GLOBALE	95

COMMENTA

NEED FOR SPEED: MOST WANTED

RECENSIONE completa

Giovanni Vincenti

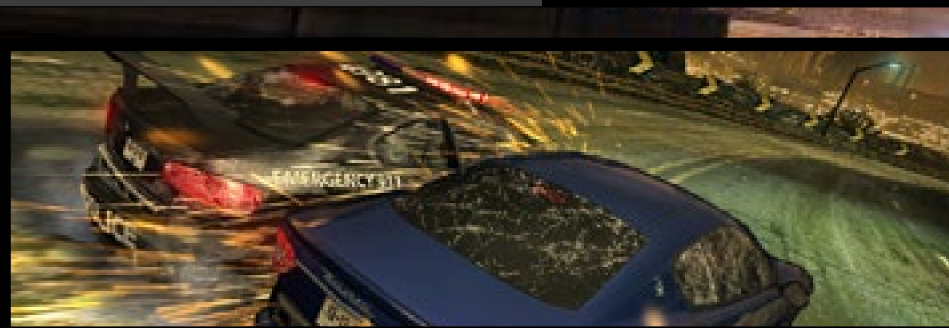


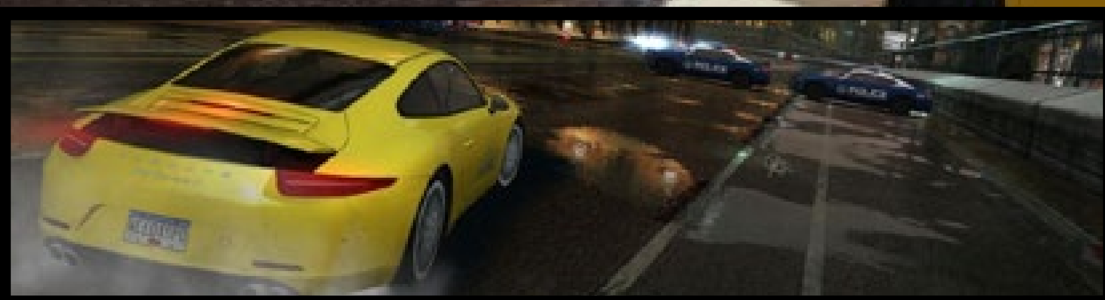


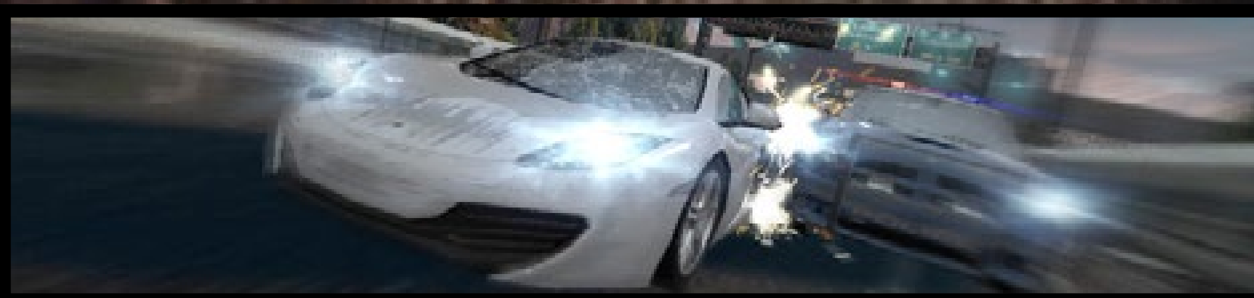
Erigere le basi un racing game che spinga letteralmente l'acceleratore sulla spettacolarità delle corse automobilistiche e sul gameplay solido è molto più difficile di quanto si possa pensare. Fortunatamente **Electronic Arts** ci ha visto giusto nel lontano 2005 con il primo indimenticabile **Need for Speed: Most Wanted**, proponendo al pubblico un'esperienza cresciuta sulle radici della serie **Underground** e maturata secondo larghi principi di **free-roaming**. Il successo di critica fu stato tale da rendere il titolo originale un metro di paragone per tutti i capitoli successivi: e ora il titolo approda, rinnovato, su dispositivi mobile, grazie al sapiente lavoro svolto dai **Firemonkeys**. In questa



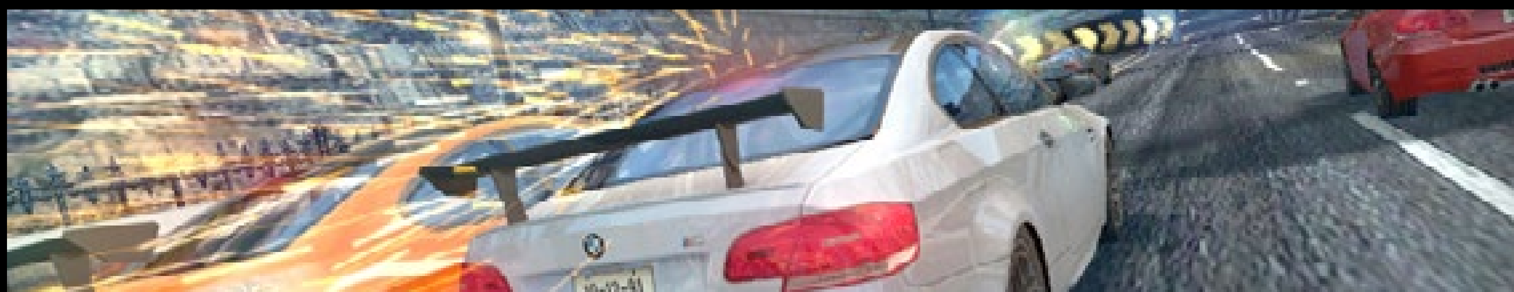








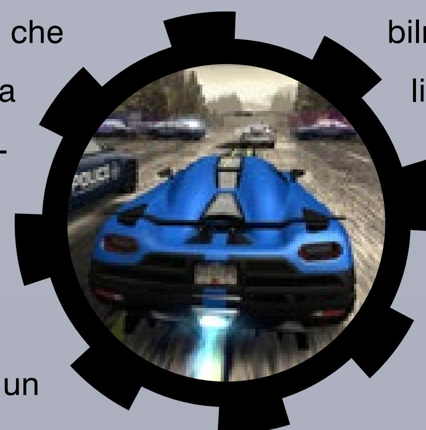






controparte portatile avremo solo un assaggio dell'ambientazione del titolo originale, ridotta per concentrare l'attenzione del giocatore su una serie gare da portare a termine. Il gameplay riflette un sistema di guida tradizionale per gli **iDevice** ed affini, con accelerazione automatica e controllo del volante affidato al giocatore mediante interazione tramite levetta analogica on-screen oppure con l'utilizzo del giroscopio.

Il titolo riesce a divertire grazie all'impianto complessivo ben studiato e al parco auto che spazia tra ben 35 veicoli, ma presenta qualche caduta di stile per quel che riguarda l'**in-app purchase**, un modello di commercio che propone dei bundle di crediti virtuali da acquistare con soldi reali: peccato che il gioco non sia un normale **freemium** gratuito, ma sia un titolo venduto a prezzo pieno! Il rivestimento grafico è probabilmente la parte più interessante, con modelli poligonali e texture realizzati con grande cura. Nella media il sonoro che si limita a svolgere il suo lavoro sfoggiando una tracklist orecchiabile. In definitiva, dominare la scena dei **racing game** non è impresa facile nemmeno su dispositivi mobili, ma **Need for Speed: Most Wanted** saprà comunque soddisfare i patiti del genere!



VERSIONE: MOBILE

PUBLISHER: EA

SVILUPPO: FIREMONKEYS

GENERE: RACING

GIOCATORI: 1 - ?

SITO UFFICIALE

Grafica	*85*
Sonoro	*70*
Giocabilità	*75*
Longevità	*75*

COMMENTA

GLOBALE **75**



ROG MATRIX GHZ: UNA NUOVA HD 7970 DA ASUS!

Prestazioni più elevate per tutti gli appassionati del gaming estremo...

ARTICOLO completo

ASUS ha presentato la nuova ROG MATRIX HD 7970 GHz Edition, rivolta soprattutto all'ambito gaming: la scheda rinnova le già ottime caratteristiche del modello base, attraverso l'**overvolting VGA Hotwire** e la suite di overclocking aggiornata **GPU Tweak**. I risultati sono tangibili, con una capacità di overclock fino a 1100 MHz. La periferica sarà disponibile in due versioni, standard e platinum, che si differenzieranno per la presenza di un **mouse-pad** di **Diablo 3**. Insomma, se cercate una buona occasione per aggiornare la controparte visiva del vostro sistema 'computeristico'... l'avete trovata!







CHROMEBOOK: PC ECONOMICO DA ACER E GOOGLE!

Il nuovo portatile costa 199 dollari e ospita un hard disk da 320 GB

ARTICOLO completo

Il mese scorso Google ha annunciato un notebook realizzato da **Samsung** e commercializzato a 249 dollari. Oggi, la società ha promosso un altro PC, realizzato da **Acer,** che abbatte notevolmente i costi. Il nuovo **Acer Chromebook C7**, infatti, sarà commercializzato all'incredibile prezzo di 199 dollari. La vendita in America prenderà il via tramite **Google Play** e **Best Buy**. Il notebook pesa 3Kg, offre un display da 11.6 pollici e ospita un disco rigido da 320GB. Che dire, è una mossa davvero azzeccata!





ERGOSENSOR: LA TV CHE CONSIGLIA LO SPETTATORE!

Rileva l'inclinazione della testa e la distanza per una visione ottimale!

ARTICOLO completo

AMD, la società che distribuisce monitor LCD di Philips, ha annunciato una versione da 23 pollici del display **ErgoSensor**, che ora risulta dotato di tecnologia **IPS**, in grado di garantire la visione di immagini brillanti con qualsiasi tipo di illuminazione esterna. Grazie al sistema **ErgoSensor**, la **TV** individua la posizione del volto dell'utente e l'inclinazione della testa, consigliandolo sulla posizione ottimale per non affaticare la vista. Non male, eh?





Servizio attivo solo nel PDF DI GAME - (Clicca per scaricare)

ZOMBOCALYPSE - CLICCA SU 'PLAY' PER INIZIARE A GIOCARE!



LOGITECH? I NUOVI PRODOTTI DIVENTANO TOUCH!

Presentata la line-up dell'azienda: spazio ai device che si controllano con un dito



Lo scorso 16 ottobre abbiamo assistito alla presentazione della nuova line-up di **Logitech**. Tema portante della kermesse era il termine **Touch**, che chiariva e anticipava la tipologia di prodotti annunciati. Spazio alla partnership con **Microsoft**, che ha permesso di sviluppare periferiche dalla piena compatibilità con **Windows 8**: si parte con il **Rechargeable Touchpad T650**, un touchpad molto preciso e presonalizzabile, passando ai due mouse **Touchpad T620** e **Zone Touch Mouse T400**. Grande attenzione è stata riposta anche ai dispositivi mobile, grazie alla **Solar Keyboard Folio** per **iPad**, una comoda tastiera / cover ad alimentazione solare. Spazio anche a **Skype**, con una webcam ad alta definizione: è la **TV Cam HD,** che può essere usata sulle TV con ingresso **HDMI**. Insomma: il futuro è alle porte!







COPPER - LA SERIE TV


RECENSIONE completa

Mario Moschera



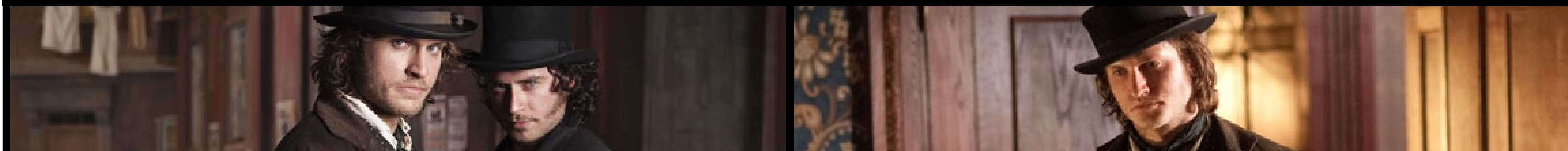





Ne ho già parlato qualche volta quest'anno. Le serie TV stanno tornando e prepotentemente. Era dai tempi di **Lost** che non si assisteva ad un simile fiorire di concept così differenti eppure stimolanti. Nell'ultimo quinquennio, la televisione è ritornata in mano ai crime serial alla **CSI** ed agli **Army Drama**. Il tutto senza riuscire a sfornare prodotti che valesse la pena di seguire. Quest'anno il mercato sembra essersi accorto della necessità di avere differenti stimoli ed ecco spuntare **Copper**. Sì, vero, se proprio dobbiamo parlare di genere anche questo è un poliziottesco. Il protagonista è uno sbirro irlandese nella vetusta città di **Nuova York**. Solo che è quasi un miracolo che la città non si chiami ancora **Nuova Amsterdam**: ambientato a ridosso



della **Guerra Civile**, il serial vede proprio nella sua ambientazione un punto di spicco. dal momento che quasi mai ci si era dedicati a quel particolare periodo storico. La **BBC America**, in questa sua prima prova aurorale, ci si butta invece anima e corpo. Un po' riprende lo stesso concept dall'omonima serie ambientata in Inghilterra, del resto è uso abbastanza comune prendere qualcosa che funziona benone nel **Vecchio Continente**, ambientarlo in **America**, aggiungere esplosioni e sparatorie e vedere l'effetto che fa. Vi ricordate ad esempio di **Life on Mars**? Al contrario della sfortunata serie anni '70, **Copper** ha appena chiuso la prima stagione ed una seconda è entrata in ciclo di produzione. Figlia legittima delle *ganga of New York* di **Mar-**



tin Scorsese, con cui condivide lo stesso territorio (la **Bowery** ed i **Five Points** per i patiti della topografia newyorchese), la serie si avvale di un impianto storiografico di tutto rispetto. Non per nulla firmato **BBC**. Anche se la Storia con la S maiuscola si intreccia solo in maniera periferica con quella con la S minuscola, le vicende di **Kevin 'Corky' Concoran** sono una miniera di dettagli di sottofondo. Ispirata alla storia vera del primo afroamericano laureatosi in medicina, le vicende di **Corky**, sbirro un po' sballato della polizia newyorchese, sono accompagnate dal patologo **Matthew Freeman** che, con metodi spesso incomprensibili ai contemporanei, spesso fornisce la chiave di volta alla risoluzione dei crimini. Sarà forse per il taglio marcatamente



britannico ma la serie non si avvale solo degli eccessi di sesso e violenza. La psicologia dei personaggi è perfettamente dettagliata e gli stimoli che guidano ogni character all'interno della storia sono una perfetta macchina ad orologeria, che entra in funzione con lo scopo di risolvere la trama senza trovate squisitamente pulp. A gli appassionati di serie TV suggerisco di godersi lo spettacolo di un poliziesco ben definito, insolito, dalle mille sfaccettature e dotato di una regia che, se non particolarmente versata alla spettacolarità, restituisce un risultato onesto e pieno di spunti. Forse non il serial dell'anno, quel posto è in mano a **The walking dead**, ma assieme a **Fuori dal Ring** è di sicuro uno dei prodotti più coinvolgenti e cifrati. Punto.



SANFRANCISCO GDR

ARTICOLO completo

GDR Online

Sanfranciscogdr, nasce dalla volontà di alcuni "vecchi" giocatori che, dopo aver collaborato per molti anni, hanno deciso di sviluppare un progetto autonomo. Il primo approccio alla land è buono e non manca una guida completa ed una presentazione di **San Francisco**. Tutto è pensato per facilitare il giocatore ad inserirsi nel contesto e apprendere rapidamente l'uso della land: sono presenti, infatti, un regolamento, informazioni sull'ambientazione, un collegamento interno a **Google Maps**, un tutorial e una documentazione globale, in grado di proiettare l'utente nel sistema politico, scolastico e geografico americano. Un **RPG Online** in cui l'unico vero obbligo è... il divertimento!





BOARDGAMES
TUTTO SUI GIOCHI DI RUOLO



IL SETTIMO STAR WARS!

RECENSIONE completa

Rajen di Ninuros



Con l'equivalente di oltre tre miliardi di euro la Lucas Film, già madrina di **Indiana Jones** e **Guerre Stellari**, entra nell'enorme portafoglio della **Disney**, dopo **Marvel** e **Pixar**. Già alcuni mesi fa **George Lucas**, ormai sessantottenne, aveva annunciato di volersi ritirare: e ora, grazie ala casa di **Topolino**, il brand di **Guerre Stellari** vedrà un settimo episodio nel 2015, oltre all'immediata integrazione dei personaggi in tutti i parchi divertimento. Che sia l'occasione giusta per tornare ai fasti di un tempo?



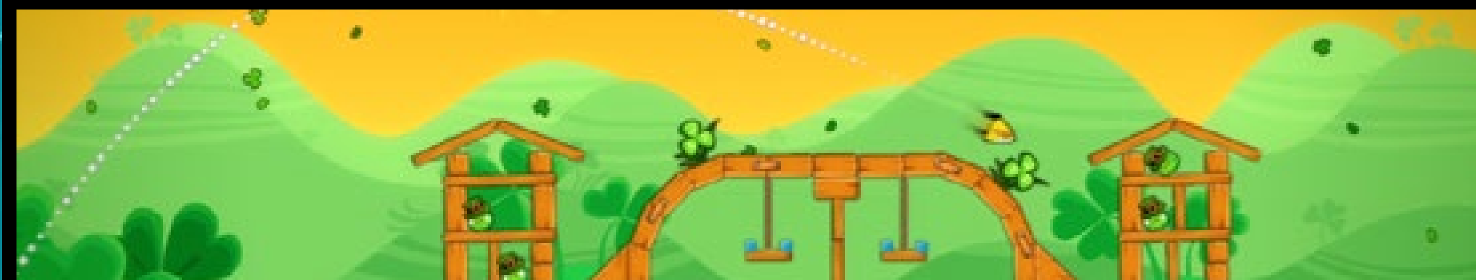


SPECIALE IN COLLABORAZIONE CON GameStorm



ANGRY BIRDS TRILOGY

ARTICOLO completo
GameStorm.it



Angry Birds Trilogy riassume il gameplay della serie nata inizialmente su smartphone, tentando di proporla su **XBox 360** e includendo anche la possibilità di impiegare la telecamera del **Kinect** che, tuttavia, risulta un po' troppo imprecisa. Oltre 700 livelli, contenuti speciali e molte



aggiunte garantiscono una notevole longevità, anche se probabilmente la serie risulta ancora più godibile sugli smartphone, che permettono di giocare di tanto in tanto tra i ritagli di tempo. Per i fan degli arcade games e dei puzzle divertenti!



TOTAL RECALL

RECENSIONE completa

Cesare Arietti








Ebbene sì, mentre nei cinema di tutto il mondo impazza il remake di **Total Recall**, nel 1990 impazzivano i programmatori di **Interplay**, decisi a rilasciare un titolo incomprensibile all'epoca e ancor più incomprensibile oggi. Protagonista delle vicende era il buon **Arnold Schwarzenegger**, nei panni di **Douglas Quaid**, uno che nel 2084 decide di farsi impiantare nuovi ricordi dalla **Recall**, azienda che promette emozioni incredibili e un bel viaggetto su Marte. Ma come leggiamo nell'introduzione di questo titolo per **NES**, quello che **Quaid** ottiene sarà soltanto un mal di testa, la perdita di memoria e un gruppo di 'duri' pronti a stenderlo. Gli ingredienti per un plot anni '90 ci sono tutti, quello che mancava era il tocco degli sviluppatori: che hanno pensato bene di prendere un **platform**, riempirlo di nani barboni come nemici e settare la difficoltà su un livello così alto che se riuscivate a finirlo come minimo si resettava anche la vostra di memoria. E per spezzare sia il **gameplay** che i vostri nervi erano presenti sezioni aggiuntive, come la corsa in macchina su Marte, con una fisica del veicolo talmente marziana che se vi avvicinavate ad un muro a due chilometri orari la macchina esplodeva. Straordinari alcuni passaggi: l'epica battaglia contro il capo dei barboni, una sorta di **Terminator** armato di cappello, o quella contro la moglie di **Quaid** che incassa venti colpi di mitra prima di svenire. Perché lo abbiano sviluppato così è un mistero, ma perché la gente ci giocasse anche lo è ancora di più...

